

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI KARAKTER LUKA BAKAR DENGAN TEKNIK 3D MENGGUNAKAN BAHAN LATEKS PADA MATA KULIAH PENATAAN RAMBUT DAN RIAS FANTASI

Ardhieya Ayuregita Chandra, [Nurina Ayuningtyas, M.Pd], [Dr. Dwi Atmanto, M.Si]
Pendidikan Tata Rias
dheachandra10@gmail.com, [nurinasugiarto@gmail.com], [dwiatmanto@yahoo.com]

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi untuk membantu proses belajar mengajar pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi di program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ. Penelitian ini dikembangkan menggunakan metode riset dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Pada proses pengembangan media pembelajaran peneliti melakukan kelayakan kepada tiga dosen ahli. Pertama yaitu uji kelayakan materi peneliti mendapatkan hasil 91.72% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." Pada kelayakan media 73.33% termasuk kedalam kategori "Valid." Pada kelayakan Bahasa 83.33% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." dan pada uji kepraktisan 84.95% termasuk kedalam kategori "Sangat Praktis."

Kata kunci: *media pembelajaran, animasi, karakter luka bakar, teknik 3D*

1. Pendahuluan

Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia. Di satu sisi pendidikan memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Dalam pendidikan, terdapat hubungan antara pendidik, sumber ajar dan peserta didik. Keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain guna terlaksananya proses pendidikan, yaitu transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan (Suwarso, 2003)

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan membawa pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap berbagai aspek kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan

dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Teknologi informasi dan Komunikasi dipandang sangat penting untuk dikembangkan di Indonesia, penyebabnya karena bangsa Indonesia tertinggal oleh bangsa-bangsa lain salah satunya adalah karena minimnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia. Kebanyakan bangsa kita lebih senang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, tetapi tidak banyak yang berminat untuk bisa menguasai dan mengembangkannya Purwo Riwayadi (2013). Hal tersebut tentu saja mempengaruhi kecepatan proses pemanfaatan teknologi itu sendiri. Pemanfaatan teknologi akan berkembang jika dapat dimulai dari hal sederhana yaitu kemampuan pendidik itu sendiri dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga, pengembangan teknologi pembelajaran saat ini perlu adanya peningkatan yang lebih. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan

dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pengajar (Azhar, 2017).

Salah satu indikator dari pendidikan yang berkualitas adalah adanya proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari tingkat efektifitas dari proses pembelajaran, salah satu cirinya adalah pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk aktif dalam berinteraksi dengan berbagai macam sumber belajar, bukan hanya bergantung pada tenaga pendidik (Cecep, 2017). Sehingga, jika mengacu pada konsep pendidikan berbasis teknologi dapat disimpulkan juga bahwa fasilitas pembelajaran memiliki peran penting karena dapat mempengaruhi tingkat efektifitas pembelajaran. Salah satu fasilitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik. Salah satu jenis media yang sedang berkembang adalah media pembelajaran berbasis animasi.

Salah satu fungsi penggunaan media berbasis animasi adalah untuk mengarahkan perhatian peserta didik pada aspek penting dari materi yang sedang dipelajari. Informasi/materi pengajaran melalui teks dapat diingat dengan baik jika disertai dengan gambar (Niken & Dany, 2010). Pesan yang disampaikan pada penggunaan media berbasis animasi lebih menarik perhatian, unsur perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena dari adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi belajar. Media berbasis animasi dianggap media yang komunikatif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar Harrison dan Hummell dalam (Muhammad Rahmattulla, 2011).

Pada masa kini media animasi telah berkembang dalam dunia pendidikan maupun non-pendidikan. Salah satu hal

yang memicu perkembangan media animasi adalah penggunaan media animasi secara online yang bersamaan dengan internet (Wati, 2016), media animasi yang menggunakan internet dapat dijumpai di berbagai situs media online seperti Youtube, Instagram, Ruang Guru (kursus/web pendidikan non-formal), dan sebagainya. Dengan media animasi diharapkan peserta didik dapat mengulang materi yang telah diajarkan baik di sekolah/kuliah maupun di rumah sesuai dengan kehendaknya. Jika lupa atau belum mengerti mengenai cara yang telah diajarkan, maka peserta didik dapat melihat kembali animasinya dimana saja. Oleh karena itu media berbasis animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Dalam proses pembelajaran, animasi telah banyak digunakan, salah satunya yaitu pada jurnal "Praktikalitas Media Video Dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di Smp" dengan hasil penelitian menyatakan bahwa Produk yang dikembangkan juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran menurut guru dengan rata-rata penilaian 85,6 dan praktis menurut siswa dengan rata-rata penilaian 85 (zakirman dan hidayati, 2017).

Animasi itu sendiri terbagi dalam 2D Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis animasi 2D (dua dimensi) dalam rias fantasi karakter luka bakar di program studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Kelebihan media animasi 2D (dua dimensi) adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, memudahkan pendidik untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks serta mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi, memotivasi peserta didik untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi peserta didik terutama animasi yang dilengkapi dengan suara, mampu merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi dua dimensi lebih *simple*/mudah, tidak butuh teknologi terbaru dan

software/perangkat lunak khusus yang rumit. Sangat diperlukan kemampuan menggambar yang bagus dan konsisten. (Sudrajat, 2010).

Dalam pembelajaran rias fantasi kompetensi karakter luka bakar di program studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta masih menggunakan media pembelajaran dengan media *power point* yang cenderung monoton. Sedangkan metode yang dilakukan antara lain ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi menggunakan alat dan bahan aslinya. Meskipun bentuk presentasi verbal telah lama mendominasi pendidikan, terdapat bukti yang mengembirakan bahwa pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan penambahan bentuk presentasi visual (Mayer, Sweller, 1999).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2020 dengan menggunakan web aplikasi google form, yang dilakukan kepada 30 responden mahasiswa tata rias angkatan 2015. Presentase menunjukkan sebesar 17,2% menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Rias Fantasi adalah *powerpoint*, sementara itu, 79,3% responden menyatakan bahwa pada mata kuliah tersebut media yang digunakan yaitu media sesungguhnya/demo, dan terakhir presentase sebesar 3,4% menggunakan media video. Berdasarkan hasil survei yang saya lihat di Youtube/media online lainnya, belum adanya media pembelajaran berbasis animasi karakter luka bakar, hanya ada media video pembelajaran rias fantasi. Berdasarkan hal tersebut, bahwa media yang paling sering digunakan pada mata kuliah rias fantasi yaitu media sesungguhnya/ demo namun media pembelajaran ini terbatas karena tidak dapat dipelajari secara berulang, dapat disimpulkan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran mandiri untuk membantu peserta didik mengulang kembali materi yang telah disampaikan pada proses pembelajaran mata kuliah Penataan Rambut dan Rias

Fantasi. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang untuk membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

Pada survei analisis kebutuhan, peneliti juga menemukan masalah pada media yang sering digunakan di mata kuliah tata rias fantasi, sebab responden menyatakan bahwa sebesar 79,3% menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran Rias Fantasi belum memberikan pemahaman yang maksimal, sehingga mahasiswa program studi pendidikan tata rias membutuhkan pengembangan media baru yang sesuai dengan kebutuhan khususnya pada mata kuliah tata rias fantasi. Karena pada mata kuliah fantasi memerlukan media agar peserta didik bisa mengetahui secara langsung bentuk fantasi seperti apa yang akan dikerjakan bukan hanya membayangkan nya saja. Berdasarkan hasil penelitian analisis kebutuhan yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa akibat keterbatasan media pembelajaran dapat menimbulkan beberapa kesulitan mahasiswa pada saat belajar. Kesulitan tersebut adalah sulit untuk memahami konsep praktik, kesulitan mengingat langkah-langkah secara mandiri dalam melakukan rias fantasi, sulit menentukan kosmetika pada rias fantasi, dan ketepatan cara menggunakan alat rias fantasi dengan baik serta bagaimana melakukan langkah untuk rias fantasi dengan benar sesuai dengan prosedur.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek psikologis peserta didik, selain itu dapat memudahkan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik yang disampaikan oleh pendidik. Hal tersebut dapat ditemukan pada hasil penelitian analisis kebutuhan yang telah dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias mengenai media animasi, presentase menunjukkan bahwa

51% responden belum mengetahui tentang media pembelajaran berbasis animasi. Berdasarkan hal tersebut maka mahasiswa belum mengetahui media pembelajaran animasi sehingga perlu adanya pengenalan terhadap media pembelajaran animasi sebab pada proses penggunaannya media pembelajaran ini memberikan banyak manfaat. Dengan hasil presentase tersebut, peneliti menentukan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi bagi mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ dan mahasiswa Pendidikan Tata Rias menjawab setuju apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi menggunakan media pembelajaran animasi untuk memudahkan dalam memahami materi mata kuliah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah rias fantasi pada karakter efek luka bakar menggunakan bahan lateks di program studi Tata Rias pada Angkatan 2019 FT UNJ.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach dan Ely, 1971). Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Cecep dan Bambang, 2011). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayandra Asyhar, 2012).

Encyclopedia of Educational Research dalam Arsyad (2017) merincikan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut: a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga mengurangi *verbalisme*; b) Memperbesar perhatian peserta didik; c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap; d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik; e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup; f) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar. Salah satu jenis media pembelajaran yang sedang berkembang yaitu media pembelajaran berbasis animasi.

Kata “animasi” itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata “*animation*” (dalam bahasa Inggris), berasal dari kata “*animate*”, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti “menghidupkan” (Wojowasito, 1997 dalam buku *3D Animation Movie*, 2007). Animasi diambil dari Bahasa latin, “*anima*”, yang berarti: jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Buchari, Sentinowo, & Lantang, 2015).

Tata rias karakter/ *Character Make-up* adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya (Halim Paningkiran, 2013). Sementara, Menurut Martha Tilaar, Rias karakter adalah sarana yang digunakan untuk menampilkan watak tertentu bagi seorang actor dan aktris di panggung (Martha Tilaar, 1987). tata rias karakter juga meliputi tata rias efek khusus atau biasa disebut *Special Effect Make-up*, salah

satu contohnya yaitu efek luka. Tata Rias Karakter/ efek khusus terbagi dalam dua konsep yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Pada pengembangan media pembelajaran ini, peneliti memilih tata rias karakter 3 dimensi. Adapun karakteristik rias karakter tiga dimensi menurut Tobing, Rangkuti, dan Lubis (2019) yaitu, bahan sulit didapat, sulit dalam menggunakannya, kemungkinan kesalahan lebih besar, biaya lebih mahal, waktu penggunaan lebih lama, memerlukan peralatan khusus, lebih sulit dibersihkan, bisa dilihat dari segala arah, gradasi lebih tampak, lekukan bisa dilihat dan dirasakan, hasil lebih jelas. Materi ini pada program studi pendidikan tata rias termasuk kedalam mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi.

Mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi ini memiliki bobot 4 SKS, 16 x 150 menit pertemuan tatap muka dan merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tata rias pada semester 8. Pada mata kuliah tata rias fantasi terdapat beberapa kompetensi dan capaian pembelajaran serta proporsi penilaian untuk peserta didik dalam materi tata rias fantasi efek luka, antara lain:

1. Kompetensi Utama
 - Memiliki keterampilan dalam melakukan tata rias fantasi
2. Sub Kompetensi
 - Menjelaskan prinsip-prinsip rias karakter efek luka
 - Melaksanakan rias karakter efek luka

CPMK	SUB-CPMK
2. Menerapkan tata rias fantasi dan karakter	2.4 Mempraktekan tata rias karakter 3 dimensi

Sehingga, setelah mengacu pada RPS maka peneliti mendapatkan pokok bahasan dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengertian Tata Rias Fantasi
2. Prinsip Tata Rias Karakter
3. Konsep Tata Rias Wajah Karakter
4. Tujuan Tata Rias Wajah Karakter

5. Hal-hal yang harus diperhatikan Tata Rias Wajah Karakter
6. Alat dan bahan yang digunakan dalam tata rias fantasi karakter luka
7. Evaluasi

3. Metode Penelitian

Metode penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini yaitu metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan secara sederhana bisa didefinisikan sebagai model penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/ diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan prodek, model, metode/ strategi/ cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2015). Model yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Konsep ADDIE dapat diaplikasikan untuk mengonstruksi pembelajaran berbasis kinerja, filsafat pendidikan yang ditekankan dalam model ini yaitu harus berpusat pada siswa, inovatif, autentik, dan inspirasional. Keunggulan model ini, yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga di harapkan dapat diperoleh produk yang efektif (Suryani, dkk, 2018). Pada penelitian ini, peneliti melakukan validasi ahli materi, validasi ahli media dan juga menguji praktikalitas mahasiswa. Alat ukur yang digunakan yaitu instrument. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati (Efendi, 2015). Setelah peneliti mendapatkan hasil penelitian menggunakan instrumen, peneliti kemudian melakukan perhitungan skor. Berikut merupakan perhitungan skor validasi:

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh kemudian akan diinterpretasi sesuai dengan table berikut:

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber: diolah dari Arikunto, (2009)

Berikut merupakan perhitungan skor praktikalitas:

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh kemudian akan diinterpretasi sesuai dengan table berikut:

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

Sumber: diolah dari Arikunto, (2009)

4. Hasil penelitian dan pembahasan

4.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut merupakan proses pengembangan media pembelajaran menggunakan proses ADDIE:

1. Analisis

Tahapan analisis yang dilakukan peneliti, yaitu melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2020 dengan menggunakan web aplikasi google form, yang dilakukan kepada 30 responden, berikut data yang diperoleh dari analisis kebutuhan:

a. hasil Presentase menunjukkan sebesar 17,2% menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Rias Fantasi adalah *powerpoint*.

b. 79,3% responden menyatakan bahwa pada mata kuliah tersebut media yang digunakan yaitu media sesungguhnya/demo, dan terakhir

presentase sebesar 3,4% menggunakan media video.

c. 79,3% menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran Rias Fantasi belum memberikan pemahaman yang maksimal d. Berdasarkan hasil kuisisioner pengembangan media pembelajaran animasi beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ menunjukkan persentase 100% menjawab setuju apabila dalam proses pembelajaran mata kuliah tata rias fantasi menggunakan media pembelajaran animasi untuk memudahkan dalam memahami materi mata kuliah tersebut.

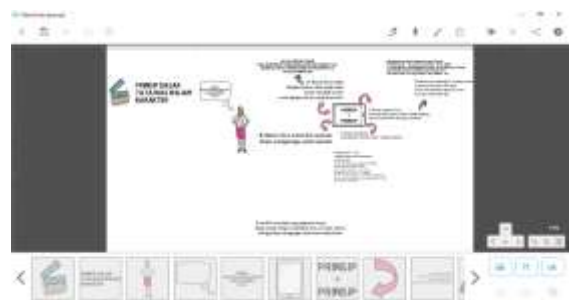
Selanjutnya yaitu melakukan analisis tugas (*task analysis*), dilakukan dengan diskusi dengan dosen mata kuliah tata rias fantasi terkait materi yang akan dikembangkan.

2. Perancangan

Pada tahap ini peneliti mengembangkan storyboard dan menyusun instrumen yang akan digunakan untuk validasi dan praktikalitas.

3. Pengembangan

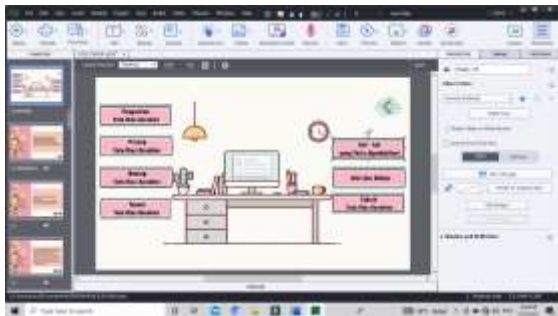
Rancangan yang telah digunakan sebelumnya pada tahap perancangan kemudian dikembangkan pada tahap ini. Storyboard menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan ini menggunakan tiga aplikasi yaitu sparkol videoscribe untuk membuat animasi, wondershare filmora untuk mengedit tutorial video dan adobe captivate 9 untuk menyatukan komponen menjadi media pembelajaran interaktif.



Pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan sparkol videoscribe



Pengembangan media pembelajaran menggunakan wondershare filmora



Pengembangan slide interaktif dan pengabungan komponen menggunakan aplikasi adobe captivate 9

4. Tahap implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi dan uji praktikalitas. Pada uji validasi peneliti melakukan tiga uji, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli bahasa. Pada uji praktikalitas peneliti melakukan uji coba kepada 57 mahasiswa pendidikan tata rias Angkatan 2019.

5. Tahap evaluasi

Setelah melakukan uji validasi dan uji praktikalitas, peneliti kemudian menampung saran dan revisi guna memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta telah valid dan praktis.

4.2 Kelayakan Media Pembelajaran

a. Kelayakan Materi

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{78}{17 \times 5} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{78}{17 \times 5} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = 91.72\%$$

Selanjutnya setelah mendapatkan presentase 91.72% maka selanjutnya adalah menginterpretasikan skor pada tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : diolah dari Arikunto, (2009)

Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 91.72% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Kelayakan Media

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{55}{15 \times 5} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{55}{75} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = 73.33\%$$

Selanjutnya setelah mendapatkan presentase 73.33% maka selanjutnya adalah menginterpretasikan skor pada tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : diolah dari Arikunto, (2009)

Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 73.33% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Kelayakan Bahasa

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{50}{12 \times 5} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{50}{60} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat validitas} = 83.33\%$$

Selanjutnya setelah mendapatkan presentase 83.33% maka selanjutnya adalah menginterpretasikan skor pada tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : diolah dari Arikunto, (2009)

Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 83.33% termasuk kedalam kategori “Sangat Valid.” Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid/ layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.3 Praktikalitas media pembelajaran

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{3874}{57 \times 16 \times 5} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{3874}{4560} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat praktikalitas} = 84.95\%$$

Selanjutnya setelah mendapatkan presentase 84.95% maka selanjutnya adalah menginterpretasikan skor pada tabel interpretasi skor sebagai berikut:

Skor Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : diolah dari Arikunto, (2009)

Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 84.95% termasuk kedalam kategori “Sangat praktis.” Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan analisis butir hasil uji praktikalitas:

No	Pernyataan	Rata - rata Skor
1.	Materi yang dikemas pada video pembelajaran menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar	86,67%
2.	Materi yang dikemas pada video pembelajaran jelas	84,91%
3.	Video pembelajaran ini memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran	84,91%
4.	Video pembelajaran ini tertata rapi sesuai dengan urutan proses Pembelajaran	85,61%
5.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar	85,96%
6.	Video pembelajaran ini memiliki daya tarik pembukaan yang menarik	84,21%
7.	Terdapat kualitas gambar dan visualisasi yang baik	87,36%
8.	Video pembelajaran ini menggunakan ukuran <i>font</i> yang baik sehingga mudah dibaca	85,96%
9.	Terdapat musik dan pengiring yang tepat, jelas, dan sesuai pada video pembelajaran ini	85,26%
10.	Video Pembelajaran ini memiliki presenter yang sesuai	82,45%
11.	Video Pembelajaran ini memiliki narator yang sesuai	83,5%
12.	Video pembelajaran ini memiliki durasi yang sesuai	82,45%

13.	Terdapat animasi atau gambar bergerak dalam video pembelajaran ini	84,91%
14.	Video pembelajaran ini menggunakan suara yang jernih	84,21%
15.	video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	85,26%
16.	Video pembelajaran ini memiliki daya tarik secara keseluruhan yang menarik	85,61%

4.4 Pembahasan

Pada penelitian validasi materi peneliti mendapatkan perhitungan sebesar 75.29% kemudian peneliti melakukan revisi sehingga didapatkan skor sebesar 91.72%. Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 91.72% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." Pada penelitian validasi media, Peneliti mendapatkan presentase sebesar 73.33%. Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 73.33% termasuk kedalam kategori "Valid." Pada validasi ahli bahasa Peneliti mendapatkan presentase sebesar 66.66% setelah melakukan revisi peneliti mendapatkan presentase sebesar 83.33%. Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 83.33% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." Serta, pada penelitian uji praktikalitas peneliti mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 84.95%, Berdasarkan tabel interpretasi skor maka presentase 84.95% termasuk kedalam kategori "Sangat Praktis."

5. Kesimpulan dan keterbatasan

- Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi karakter luka bakar dengan teknik 3D menggunakan lateks menggunakan metode riset dan pengembangan dengan model pengembangan yang dipilih yaitu ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi).
- Hasil validasi ahli materi yaitu 91.72% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid." W validasi media yaitu 73.33% termasuk kedalam kategori "Valid." Hasil validasi ahli

bahasa 83.33% termasuk kedalam kategori "Sangat Valid."

c. Hasil uji yaitu 84.95% termasuk kedalam kategori "Sangat Praktis."

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi di Program Studi Pendidikan Tata Rias FT UNJ.

Kendala yang peneliti hadapi yaitu penelitian ini dilakukan secara daring karena kendala pandemi virus covid-19 sehingga pada prosesnya mengalami keterbatasan.

Daftar Rujukan

- [1] Arikunto. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- [2] Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- [3] Cholik, Cecep Abdul. 2017. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol 2 (6) hal: 1-10
- [4] Djalle, Zaharuddin, dkk. 2007. *3D Animation Movie Using 3DStudioMax*. Bandung: Informatika Bandung.
- [5] Efendi, Anwar. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*, Surakarta: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Vol 1.
- [6] Rahmatullah, Muhammad. 2011. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Edisi Khusus*. Vol 1 hal: 1-9
- [7] Riwayadi, Purwo. 2013. *Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia*, Arsip PLS UM. Hal 1-12
- [8] Rahmatullah, Muhammad. 2011. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Edisi Khusus*. Vol 1 hal: 1-9
- [9] Zakirman., Hidayati., 2017. Praktikalitas media video dan animasi dalam pembelajaran fisika di SMP. *Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Fisika AL- Biruni. Vol 6 (1) hal:
85-93.

